

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu metode dalam penelitian yang bertujuan untuk melakukan pengembangan dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan sendiri memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran seperti silabus, bahan ajar, media, modul praktikum, latihan kerja siswa, alat mengukur kemajuan belajar, maupun alat mengukur hasil belajar. Menurut Borg and Gall (dalam Latief, 2009:2) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut :

Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are ususally referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the filed-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.

Sesuai dengan namanya *Research and Development* dapat dipahami bahwasanya penelitian ini merupakan penelitian yang diawali dengan kegiatan mencari atau mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna. Kemudian diteruskan dengan kegiatan untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Isniatun Munawaroh (2013:1) Penelitian sendiri merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan

suatu persoalan, sedangkan pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Maka dari pengertian penelitian dan pengembangan jika kita satukan menjadi satu kata utuh yaitu penelitian dan pengembangan mempunyai arti kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan sebuah persoalan.

Penelitian pengembangan seperti yang sudah dijelaskan pada pengertian diatas bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan seperti silabus, bahan ajar, dan juga media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media sendiri merupakan salah satu komponen yang signifikan dalam memberikan pengaruh untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Meskipun demikian, media pembelajaran bukanlah sebagai tujuan dari suatu pembelajaran melainkan sebagai alat bantu.

Dalam dunia pendidikan itu sendiri menurut Oemar Hamalik (2015) menyatakan bahwa media dalam hal ini adalah sebuah metode, teknik, maupun alat bantu yang dapat digunakan dalam rangka tercapainya keefektifan komunikasi hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Efektif dan menariknya sebuah proses pembelajaran merupakan salah satu aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Sementara itu, menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) berpendapat bahwa media pembelajaran itu meliputi segala alat yang secara fisik dapat digunakan untuk mengantarkan isi materi yang ada pada pembelajaran. Beberapa macam media

pembelajaran antara lain buku, tape recorder, film, video recorder, slide, foto, gambar, grafik, televisi, maupun komputer.

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori para ahli diatas bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar maupun wahana fisik yang mengandung materi-materi yang dapat merangsang dan menarik minat belajar para peserta didik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara komunikasi antara guru dengan siswa, baik cetak maupun audio visual yang mempunyai fungsi dan kegunaannya masing-masing.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran pada hakekatnya adalah sebagai alat bantu saat berjalannya proses belajar mengajar yang diproyeksikan untuk membuat proses tersebut menjadi lebih menarik. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai daya tarik yang dapat merangsang minat belajar peserta didik dalam mengamati dan memberikan pengalaman yang lebih nyata dari abstrak menuju konkret.

Sudjana dan Rivai (2002:2) mengemukakan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu : penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Materi-materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa yang memungkinkan siswa dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Mckown (dalam Sihkabuden, 2005:19) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media. Pertama, mengubah titik berat formal, yang artinya dengan adanya bantuan dari media pembelajaran membuat sebuah pembelajaran yang tadinya abstrak berubah menjadi konkret. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal

ini media pembelajaran menjadi alat yang menarik dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ketiga, memberikan kejelasan, agar materi yang ada didalam pembelajaran dapat lebih jelas dan mudah dimengerti oleh para siswa. Keempat, memberikan stimulasi, dalam hal ini media pembelajaran mampu menjadi daya tarik dalam menarik rasa ingin tahu siswa.

Dapat kita tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak sekali fungsinya dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai alat bantu yang mampu menjadikan pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi konkret. Media juga mampu sebagai alat membangkitkan motivasi belajar siswa demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya mempunyai berbagai macam klasifikasi jenis mulai dari cetak, audio, visual, maupun audio visual. Media sendiri membantu kinerja guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran, agar materi yang disampaikan dapat mudah dicerna oleh peserta didik dan juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi semakin menarik. Media dipilih sesuai dengan kebutuhan dan juga melihat dari karakter peserta didik yang akan diajar.

Menurut Kemp dalam Arsyad (2006:42) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan dengan cara pengoperasiannya di dalam pembelajaran, dibagi menjadi enam kelompok yaitu : 1) Benda nyata, 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti : bahan cetak, papan tulis, flip chart, diagram bagan, grafik, maupun foto, 3) Rekaman audio, 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti : slide, film rangkai, 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, seperti : film, rekaman video, 6) Gabungan media seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio dan lainnya.

Sejalan dengan itu Leshin, Pollock, dan Reigeluth dalam Arsyad (2006:36) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima kelompok, yaitu : 1) Media berbasis manusia, dalam hal ini adalah guru, instruktur, tutor, main peran, dan juga kegiatan kelompok, 2) Media berbasis cetak, seperti buku, penuntun, buku latihan, 3) Media berbasis visual, seperti: buku, bagan, grafik, peta, gambar, 4) Media berbasis audio-visual, seperti : video, film, program slide tape, televisi, 5) Media berbasis komputer yaitu suatu pembelajaran dengan bantuan komputer.

Media pembelajaran mempunyai banyak klasifikasi dan jenis yang dapat menjadi alat bantu penyampaian materi dari guru menuju siswa. Dari banyaknya klasifikasi maupun jenis media yang sudah ada, guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan para siswa, agar materi yang disampaikan lebih jelas dan lebih mudah dipahami.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap jenis media pembelajaran pada dasarnya mempunyai karakteristik maupun ciri-ciri tertentu, dan setiap jenis media pembelajaran itu sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran.

Dalam memilih media dalam sebuah proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (2002:34) baiknya memperhatikan beberapa kriteria-kriteria berikut: 1) Ketepatannya media dengan tujuan pembelajaran, dalam hal ini media telah dipilih berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) Dukungan terhadap isi bahan ajar, yang pada dasarnya bahan ajar yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa dengan mudah, 3) Kemudahan memperoleh media,

artinya media pembelajaran yang digunakan pada waktu pembelajaran mudah diperoleh oleh guru, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

Dalam hubungannya penggunaan media saat berlangsungnya pembelajaran, Arsyad (2006:28) menjelaskan setidaknya media digunakan guru ketika perhatian siswa terhadap pembelajaran sudah berkurang karena kebosanan mendengar uraian dari guru. Kemudian saat materi pelajaran yang dijelaskan guru tidak dapat dipahami oleh para siswa. Pada situasi-situasi tersebut penggunaan media akan sangat membantu dalam menumbuhkan kembali perhatian serta motivasi belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran dapat kita pertimbangkan dengan kesesuaian antara media dan tujuan pembelajaran. Kemudian dengan melihat situasi-situasi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka penelitian pengembangan kali ini memilih komik sebagai media yang akan dikembangkan.

3. Komik Anak Edukatif

a. Pengertian Komik

Kata komik sendiri berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang memiliki arti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur. Begitu ramainya komik di tengah masyarakat dan begitu tingginya kecintaan masyarakat terhadap komik hal tersebut yang mengilhami komik untuk dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Thorndike (dalam Daryanto, 2011:17) bahwa anak yang membaca lebih banyak komik dalam sebulan sama halnya dengan membaca buku pelajaran setiap tahunnya, dampak dari hal ini adalah meningkatnya kemampuan membaca siswa dan juga menambahnya penguasaan kosa kata disbanding dengan siswa yang tidak menyukai komik.

Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar dan juga teks yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002) menjelaskan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang kemudian dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik sendiri didalamnya mempunyai cerita-cerita yang ringkas serta menarik perhatian. Komik pun mampu membuat para karakter yang didalamnya terasa hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

Scott McCloud (dalam M.S. Gumelar, 2011) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja. Gambar yang disengaja ini dimaksudkan untuk menyampaikan sebuah cerita dan informasi atau menghasilkan respon bagi para pembacanya.

Maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah karya sastra bergambar, bukan hanya sebuah buku yang menampilkan gambar-gambar menarik dan menjadi sebuah hiburan, melainkan sebagai bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

b. Klasifikasi Komik

Komik pada zaman modern ini memiliki beragam jenis maupun macamnya. Komik sendiri berisikan desain-desain karakter yang mengandung rancangan visualisasi dalam setiap karakternya. Menurut Hikmat Darmawan (2012) membedakan jenis komik berdasarkan dari gayanya, yaitu:

- 1) Kartun, biasa digunakan untuk cerita komedi, petualangan anak-anak, maupun fantasi anak-anak.

- 2) Realis, biasa digunakan dalam cerita drama, sejarah, atau cerita untuk orang dewasa.
- 3) Ekspresif, gaya ini biasanya digunakan dalam cerita-cerita petualangan, aksi, pertempuran, maupun komik seni.
- 4) Surealistik, biasa digunakan dalam menggambarkan keadaan alam mimpi, atau alam bawah sadar.

Daryanto (2011:27) mengemukakan bahwa perbedaan komik menjadi dua jenis dari segi fungsinya, yaitu:

- 1) Komik komersil, dalam hal ini jenis komik komersil merupakan jenis komik yang biasanya dijual dengan bebas dipasaran. Isi dari komik komersil itu sendiri biasanya menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan percakapan dan bahasa sederhana.
- 2) Komik pendidikan, yang artinya komik ini cenderung mengarah dan menyediakan isi yang lebih informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas pendidikan, maupun lembaga-lembaga non profit.

Marcel Bonneff (2008) mengemukakan komik berdasarkan bentuknya dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Komik buku, komik dengan jenis ini merupakan jenis komik yang dicetak menjadi satu kesatuan buku.
- 2) Komik strip, merupakan jenis komik yang biasanya beredar dan dimuat dalam sebuah surat kabar, majalah, maupun bulletin.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik buku edukatif sebab mengandung unsur informatif dan juga pembelajaran yang terdapat didalamnya. Komik Anak Edukatif ini nantinya juga

terdapat unsur-unsur materi pelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

c. Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik mempunyai ragam jenis dan juga klasifikasi salah satunya adalah komik pendidikan. Komik bisa menjadi salah satu pilihan sebagai sebuah media pembelajaran karena melihat dari kecenderungan para siswa yang lebih menyukai bacaan yang didalamnya terdapat gambar dan ilustrasi dibandingkan dengan buku pelajaran yang hanya berisikan teks.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:68) mengatakan bahwa peranan pokok komik dalam sebuah proses belajar mengajar adalah sebagai alat yang menciptakan minat para siswa. Penggunaan media komik yang dipadukan dengan metode pengajaran yang baik akan menjadikan suasana belajar yang lebih menarik dan juga efektif.

Menurut Mulyadi Pranata (dalam Waluyanto, 2005) seseorang akan mampu belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Jika dilihat dari gaya belajar siswa yang mempunyai kecenderungan membaca bacaan yang didalamnya terdapat gambar dan ilustrasi dibandingkan dengan buku pelajaran yang hanya berisikan teks, dengan demikian para siswa akan dapat belajar secara baik dan maksimal jika penyampaian materi yang dilakukan oleh guru melalui media komik.

Komik Anak Edukatif yang didesain berisikan materi-materi keilmuan yang ada dalam Tema 1 Diriku Sub Tema 2 Tubuhku, diyakini mampu menumbuhkan minat baca siswa. Sebab, siswa tidak terlalu tertarik untuk membaca buku-buku pelajaran yang didalamnya lebih banyak berisikan teks atau bacaan tanpa gambar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Komik sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan seperti yang sudah dikemukakan oleh Daryanto (2011: 139-140), yaitu komik mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa serta penambahan kosakata yang jauh lebih banyak dari siswa yang tidak suka membaca komik. Kelebihan yang lain dari komik adalah bentuk penyajian komik yang didalamnya terdapat unsur gambar atau visual dan juga cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari sisi gambar dan juga cerita, komik yang dibuat berisikan materi pelajaran membuat siswa menjadi lebih suka membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta disertai dengan ilustrasi yang menarik.

Menurut Soejono Trimo (dalam Nurva Kurniawan, 2012:43) kelebihan penggunaan komik di antaranya, komik mampu menambah perbendaharaan kosakata para pembacanya. Dengan komik, siswa mempunyai kosakata yang lebih banyak sebab dari komik yang dikembangkan ini terdapat istilah-istilah yang ada dalam materi pelajaran. Komik juga membantu siswa untuk meningkat minat bacanya dan juga motivasi belajar dengan adanya cerita bergambar dan juga ilustrasi yang ada pada komik tersebut.

Sejalan dengan kelebihan-kelebihan yang sudah dikemukakan oleh para ahli diatas komik sendiri juga mempunyai sisi kelemahan. Kelemahan tersebut diungkapkan pula oleh Soejono Trimo yang dikutip oleh Nurva Kurniawan (2012: 43). Kelemahan komik dapat dilihat dari segi aspek bahasa yang kadang mengandung kata-kata yang bebas. Komik umum juga terkadang membuat siswa lupa waktu ketika sedang asyik membacanya.

Dengan adanya kelebihan dan kelemahan yang sudah dipaparkan diatas, komik edukatif yang akan dikembangkan ini didesain sedemikian rupa untuk siswa agar lebih rajin membaca. Komik edukatif yang akan dikembangkan ini juga berisikan dengan hal-hal positif dan mengandung materi dalam pembelajaran tematik yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang banyak diterapkan saat dimulainya kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga para siswa mendapatkan pengalaman bermakna dari pembelajaran tersebut (Effendi, 2009:129).

Munculnya pembelajaran tematik itu sendiri sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yakni: 1) Progresivisme 2) Konstruktivisme 3) Humanisme. Aliran progresivisme melihat bahwa proses belajar dan mengajar perlu ditekankan pada pembentukan konsep kreativitas yang memperhatikan pengalaman siswa lewat sejumlah kegiatan. Aliran konstruktivisme memandang pengalaman para siswa sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, materi pelajaran harus dihubungkan dan dipadupadankan dengan pengalaman siswa secara langsung. Misalnya dengan berinteraksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Sebab, bukan saja suatu kegiatan transfer ilmu dari guru ke siswa melainkan harus diinterpretasikan secara mandiri oleh para siswa (Rusman, 2011:254). Menurut pernyataan Trianto (2010:78) bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai sebuah pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa berdasarkan

tema-tema tertentu, dan dari tema tersebut pembahasannya ditinjau dari berbagai macam mata pelajaran. Misalnya pada Tema 1 “Diriku” untuk kelas satu sekolah dasar, pembahasannya dapat ditinjau dari mata pelajaran matematika, bahasa, PJOK, SBdP, dan kewarganegaraan.

Berdasarkan dari pandangan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik merupakan sebuah model pembelajaran yang terbentuk dari mengaitkan antara satu tema dengan tema lainnya yang berisikan tinjauan dari berbagai macam mata pelajaran. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami sebuah konsep karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sejatinya memiliki beberapa macam karakteristik. Menurut Tim Pusat Kurikulum (2006:15), pendekatan pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, dalam hal ini pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan terhadap siswa, baik secara kelompok maupun individu
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada anak, yang artinya pembelajaran tematik melibatkan para siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar dalam mengaitkan konsep dan prinsip yang dipelajari dari beberapa mata pelajaran.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak terlihat, maksudnya adalah bahwa pembelajaran tematik memusatkan perhatian siswa pada pengamatan suatu peristiwa dari beberapa mata pelajaran, tidak dari sudut pandang tertentu.

- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran sehingga bermakna, penyajian pembelajaran tematik yang diambil dari sudut pandang beberapa mata pelajaran akan membentuk sebuah jalinan antar pengetahuan yang berdampak pada kebermaknaan sebuah pembelajaran.
- 5) Hasil pembelajaran dapat berkembang, pada pembelajaran tematik dikembangkan pendekatan Pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar agar memungkinkan para siswa termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya.

Menurut Prastowo (2014:100-109) menyatakan ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang harus diperhatikan, antara lain: 1) Berpusat pada siswa, 2) Pemisahan mata pelajaran yang tidak terlalu jelas, 3) Mengembangkan keterampilan siswa, 4) Menggunakan konsep bermain sambil belajar, 5) Mengembangkan komunikasi siswa, 6) Menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan tema, 7) Memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari dua uraian diatas mengenai karakteristik dari pembelajaran tematik. Beberapa karakteristik penting yang harus diketahui oleh guru yaitu bahwa pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran dimana siswa menjadi pusatnya untuk lebih aktif lagi dalam mencari pengetahuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan itu pembelajaran tematik harus menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran agar hasil pembelajaran menjadi meningkat.

c. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Menurut Tim Pusat Kurikulum (2006:16), ada beberapa rambu-rambu penting yang harus diperhatikan dalam terjadinya proses pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Tidak semua mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lain.
- 2) KD yang tidak dapat diintegrasikan sebaiknya jangan dipaksakan untuk dipadukan.
- 3) Jika ada KD yang tidak dapat dipadukan pada tema tertentu tetap harus disampaikan melalui tema lain maupun disampaikan secara mandiri.
- 4) Untuk para siswa kelas rendah kemampuan yang ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta penanaman nilai moral.
- 5) Tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan cukup populer.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2010:34) mengungkapkan dalam penerapan dan pelaksanaan pembelajaran tematik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) Bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, 3) efisiensi.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan para ahli diatas bahwa guru harus memperhatikan beberapa hal agar pembelajaran tematik dapat berjalan dengan lancar. Guru harus memperhatikan bahwa tidak semua mata pelajaran dapat dikaitkan dan dipaksakan untuk dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain. Kemudian, tema yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa maupun lingkungan yang ada disekitar agar pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi lebih bermakna.

d. Tema 1 “Diriku” Subtema 2 “Tubuhku” Pembelajaran 2

Berikut akan dijabarkan pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, serta materi pembelajaran yang ada pada Tema 1 “Diriku” Subtema 2 “Tubuhku” Pembelajaran 2 kelas I SD.

1. Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kompetensi Inti KI 1 :
Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.
- 4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.

PJOK

- 3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.
- 4.8 Menceritakan bagianbagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.

2. Materi

Terdapat dua materi dalam dua mata pembelajaran yang disajikan khususnya pada pembelajaran dua, adapun materi terbut sebagai berikut:

- a. Bahasa Indonesia : Kosakata tentang anggota tubuh dan panca indera.
- b. PJOK: Anggota-anggota tubuh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Media komik sebagai media pembelajaran telah banyak digunakan sebelumnya dalam membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Karena sejalan dengan definisi komik bahwa komik merupakan suatu rangkaian cerita yang ditambah dengan gambar atau ilustrasi sedemikian rupa yang bertujuan agar penyampaian materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa dan juga menjadi alat penunjang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

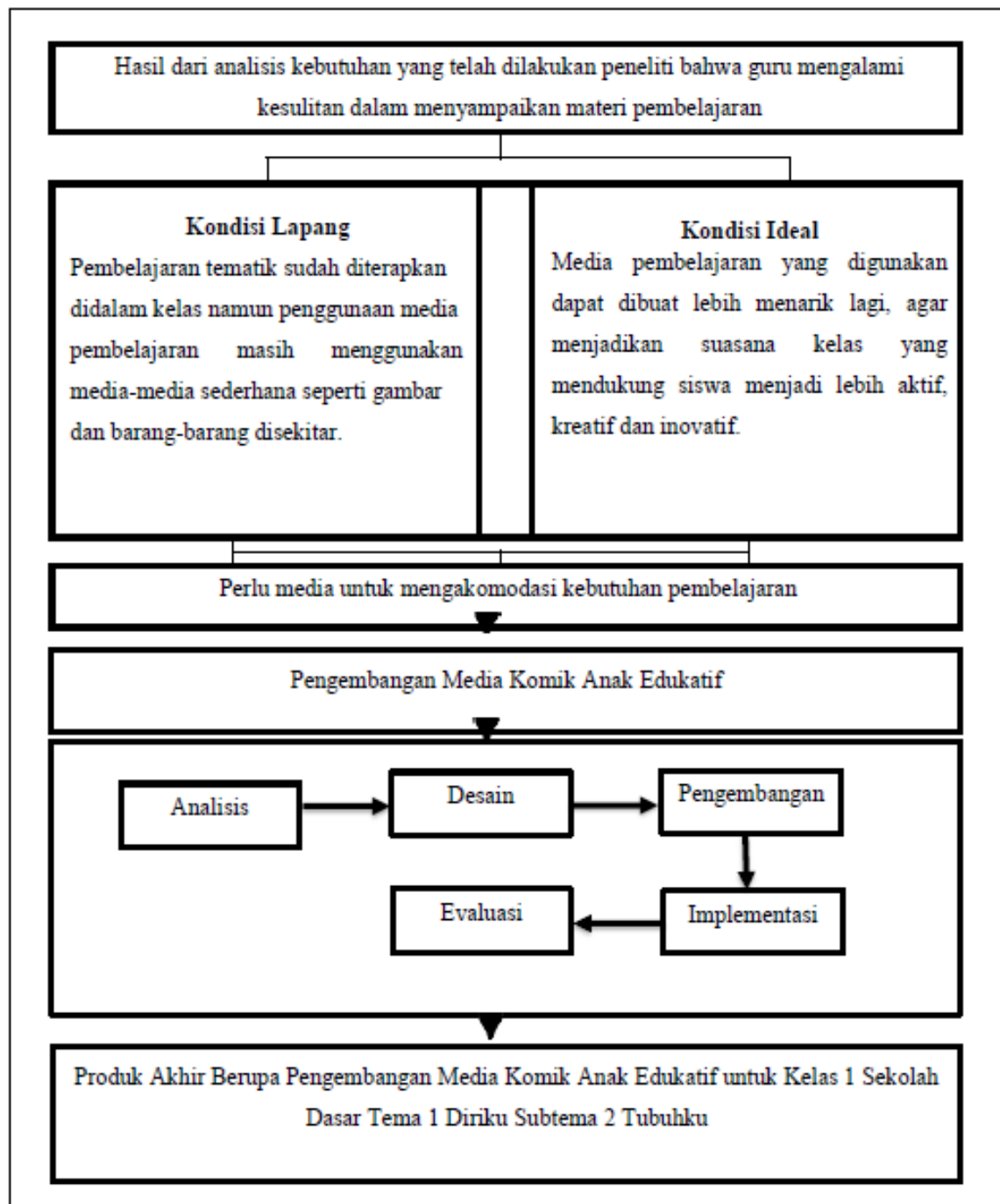
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

| No | Nama, Tahun, Judul | Hasil | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|-------|-----------|-----------|
| 1 | Wahyu, Haryanto. 2016. <i>Dalam penelitian ini, Peneliti yang Perbedaan dengan Pengembangan Media peneliti melihat terdahulu dan penelitian yang Komik untuk pengembangan komik sekarang sama-sebelumnya, peneliti Meningkatkan Motivasi berhasil memberikan sama menjadikan sebelumnya lebih Belajar dan pengaruh positif dan media komik menekankan kepada Keterampilan Membaca signifikan terhadap sebagai media kemampuan pemahaman Pemahaman Siswa Kelas motivasi belajar pembelajaran dalam membaca siswa IV bahasa Indonesia dan meningkatkan sedangkan keterampilan membaca kemampuan siswa. penelitian ini lenih siswa kelas IV SDN Padokan 2 terfokuskan pada materi pengenalan dan menjaga anggota tubuh.</i> | | | |
| 2 | Wardana, Andi. 2018. <i>Media komik yang Isi dari komik Perbedaan terdapat Pengembangan Komik sudah diuji coba di SD antara peneliti dalam isi dan alur cerita sebagai media Muhammadiyah terdahulu dan antara peneliti terdahulu pembelajaran untuk 1 Bandar Lampung dan sekarang sama-dengan sekarang. mengapresiasi cerita anak MIN 10 Bandar sama pada peserta didik kelas III Lampung layak menggunakan SD/MI. digunakan sebagai karakter anak-anak sebagai media pembelajaran. anak sebagai tokoh utama dalam cerita.</i> | | | |

| No | Nama, Tahun, Judul | Hasil | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|--|---|
| 3 | Saputro, H.B danMedia Soeharto. 2015. berbasis Pengembangan Mediakaracter Komik Berbasis produk Pendidikan Karakter Padapembelajaran Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD. | Media berbasis menghasilkan mengembangkan media yang layak hasil yang menunjukkan bahwa melalui media dapat dijadikan perantara dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa. | Penelitian sama mengembangkan media komik. Pengembangan dilakukan pada tematik. bahwa komik dijadikan dalam karakter tanggung jawab pada siswa. | Subjek penelitian merupakan kelas I SD. Komik digunakan sebagai perantara siswa untuk mengetahui dan menjaga anggota tubuh. |

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran merupakan interaksi komunikasi intelektual yang dilakukan secara langsung oleh pendidik dan peserta didik. Media komik anak edukatif ini nantinya bisa menjadi solusi alternative dalam memudahkan penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik ke peserta didik. Media komik anak edukatif ini berisikan tentang materi yang berada di Tema 1 Diriku Sub Tema 2 Tubuhku Pembelajaran 2. Berikut adalah bagan kerangka pikir penelitian:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir